

6-3 DISPLAY TEST (モニター調整用の画面表示)

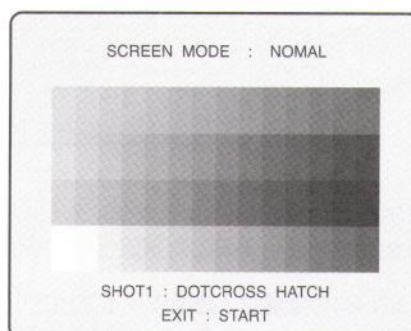
筐体のモニター調整を行うためのテスト画面を表示します。
テスト画面を表示させながら、筐体モニターの調整を行ってください。

テスト画面は2種類あり、P1ボタンスイッチ1で切り替えられます。

- ① COLOR BAR : 画面の明暗、色調バランスの確認画面です
- ② DOT CROSS HATCH : 画面のサイズ、表示位置、縦横比、ひずみの確認画面です

1 COLOR BAR

画面を表示させながら、筐体モニターの明暗、色調バランスを調整します。
筐体の取扱説明書に従い、赤、緑、青、白の各階調が見分けられるように調整してください。

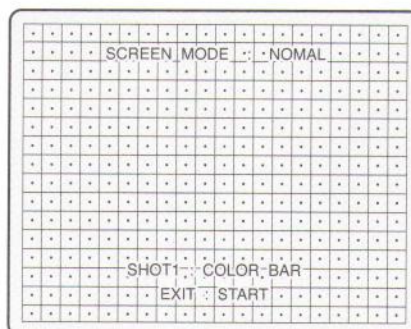


●SCREEN MODE
初期設定画面(15ページ)で設定した
画面の縦横比が表示されます。

NORMAL = 4:3
WIDE = 16:9

2 DOT CROSS HATCH

正方形の格子 画面を表示させながら、筐体モニターの表示サイズ、位置、縦横比、ひずみを調整します。
筐体の取扱説明書に従い、画面全体が正しく表示されるように調整してください。

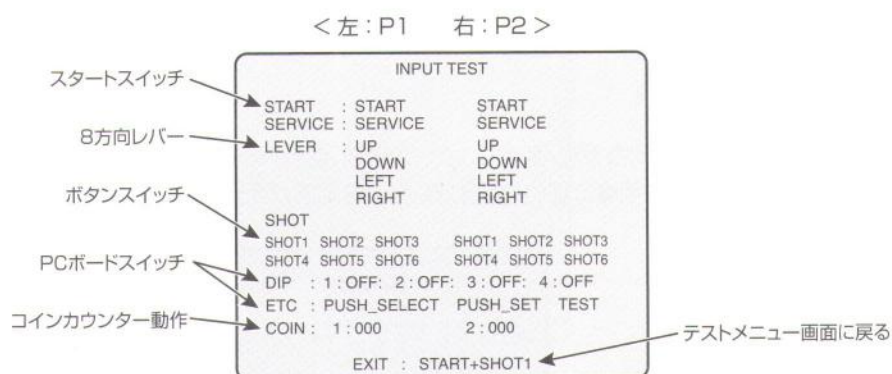


- ③ 筐体のモニター調整が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

6-4 INPUT TEST (スイッチのテスト)

コントロールパネルのボタンなど、PCボードに接続されたスイッチをテストします。

- 1 テストメニュー画面(16ページ)で「INPUT TEST」を選択するとテスト画面が表示されます。
- 2 コントロールパネルのレバースイッチやボタンスイッチを順次操作して、それぞれのスイッチに対応した画面上の文字が赤くなることを確認してください。



*コントロールパネルのレバースイッチとボタンスイッチ、そして筐体のサービススイッチ、テストスイッチを操作すると、対応した画面上の文字が赤く変わります。

*「COIN 1」「COIN 2」の数値は1回操作することにより1ずつ加算されます。同時にコインカウンターも動作します。(コインスイッチが1個の場合、「COIN 2」は0のままです。)

● 重要

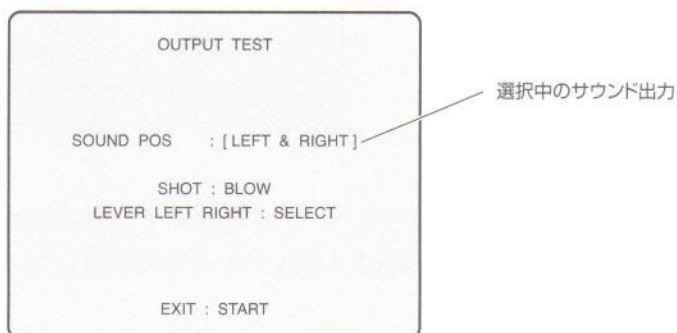
- PCボードの各レバー、スイッチの操作に対応して画面が変化しない場合は、正しくゲームができません。「8-2 故障対策」(30ページ)を参照してください。

- 3 テストが終了したら、P1ボタンスイッチ1とスタートスイッチを同時に押してテストメニューに戻ります。

6-5 OUTPUT TEST (サウンド出力のテスト)

筐体のサウンド出力のテストを行います。

- 1 テストメニュー画面(16ページ)で「OUTPUT TEST」を選択するとテスト画面が表示されます。
- 2 P1レバー左右でサウンド出力(LEFT、RIGHT、OFF)を選択し、P1ボタンスイッチ1でテストサウンドを再生します。正しくサウンドが出力されていることを確認してください。



● 重要

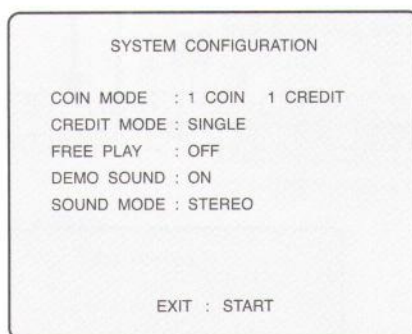
- 正しく再生されない場合は、「8-2故障対策」30ページを参照してください

- 3 テストが終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

6-6 SYSTEM CONFIGURATION(システムに関わる設定)

システムに関わる設定を行います。

- 1 テストメニュー画面で「SYSTEM CONFIGURATION」を選択すると、画面が表示されます。
P1-8方向レバーの上下で項目を選択、左右で設定を変更します。



■COIN MODE

ゲームプレイ、コンティニューに必要なコイン数を設定します。

1回のゲームプレイには、1クレジットが必要です。クレジットとコインのレートを設定してください。

【設定例】

1 COIN	1 CREDIT	1コインで1クレジット加算されます
4 COINS	1 CREDITS	4コインで1クレジット加算されます
1 COIN	6CREDITS	1コインで6クレジット加算されます

※特殊例 = 2 COINS START 1 COIN CONTINUE

ゲーム開始時は2コイン必要で、コンティニュー時のみ1コインでプレイが可能です。

■CREDIT MODE

クレジットのカウントを、P1とP2で共有するかを設定します。

SINGLE : クレジットを共有します

MULTI : クレジットを個別にカウントします

■FREE PLAY

コイン・クレジットなしでプレイ可能にする項目です。

ON : フリープレイ(コイン・クレジットなしでプレイ可能)

OFF : コイン・クレジットが必要

■DEMO SOUND

デモ中のサウンド再生を設定します。

ON : デモ中もサウンドを再生します

OFF : デモ中はサウンドを再生しません

■SOUND MODE

サウンド再生をステレオ／モノラルいずれか設定します。

- 2 設定が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

■設定項目の内容と初期設定

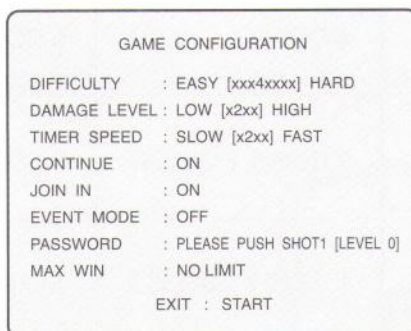
項 目	項目内容		
COIN MODE	1 COIN 1 CREDIT	2 COINS 1 CREDIT	3 COINS 1 CREDIT
	4 COINS 1 CREDIT	5 COINS 1 CREDIT	6 COINS 1 CREDIT
	7 COINS 1 CREDIT	8 COINS 1 CREDIT	9 COINS 1 CREDIT
	1 COIN 2 CREDITS	1 COIN 3 CREDITS	1 COIN 4 CREDITS
	1 COIN 5 CREDITS	1 COIN 6 CREDITS	1 COIN 7 CREDITS
	1 COIN 8 CREDITS	1 COIN 9 CREDITS	2 COINS START 1 COIN CONTINUE
CREDIT MODE	SINGLE	MULTI	
FREE PLAY	ON	OFF	
DEMO SOUND	ON	OFF	
SOUND MODE	STEREO	MONAURAL	

※灰色()の項目が初期設定値です。

6-7 GAME CONFIGURATION(ゲーム内容に関わる設定)

ゲーム内容に関わる設定を行います。

- 1 テストメニュー画面で「GAME CONFIGURATION」を選択すると、画面が表示されます。
P1-8方向レバーの上下で項目を選択、左右で設定を変更します。



■DIFFICULTY

CPUの強さを8段階で設定します。……………【弱い 1 <<<<< 8 強い】

■DAMAGE LEVEL

キャラクターの攻撃力を4段階で設定します。……………【低い 1 << 4 高い】

■TIMER SPEED

ゲーム中のタイマーが減るスピードを4段階で設定します。…【遅い 1 << 4 速い】

■CONTINUE

コンティニューが可能かどうかを設定します。……………【ON：可 OFF：不可】

■JOIN IN

乱入プレイが可能かどうかを設定します。……………【ON：可 OFF：不可】

■EVENT MODE

イベント用の設定を有効にする項目です。

ONにすると、FREE PLAY状態で2P対戦のみ可能となり、対戦後は必ずゲームオーバーとなります。

■PASSWORD

パスワードでゲーム要素をコントロールする項目です。

■MAX WIN

最大連勝数を設定します。

設定した連勝数に達すると、対戦後にP1、P2ともゲームオーバーとなります。

- 2 設定が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

■設定項目の内容と初期設定

項 目	項目内容				
DIFFICULTY	1	2	3	4	
	5	6	7	8	
DAMAGE LEVEL	1	2	3	4	
TIMER SPEED	1	2	3	4	
CONTINUE	ON	OFF			
JOIN IN	ON	OFF			
EVENT MODE	ON	OFF			
MAX WIN	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	NO LIMIT

※灰色()の項目が初期設定値です。

6-8 BOOKKEEP DATA (コインに関わるデータの確認)

インカムを確認するための、コインなどのクレジットデータを表示します。

- 1 テストメニュー画面で「BOOKKEEP DATA」を選択すると、データ画面が表示されます。
投入コイン、サービススイッチ、フリープレイ開始の各数が表示されます。

BOOKKEEP DATA			
ACCUMULATED DATA			
COIN	COUNTER	00000000	
SERVICE	COUNTER	00000000	
FREE PLAY	COUNTER	00000000	
RESETABLE DATA			
COIN	COUNTER	00000000	
SERVICE	COUNTER	00000000	
FREE PLAY	COUNTER	00000000	
EXIT : START			

- 2 確認が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

6-9 DATA CLEAR & SAVE (各種データの消去、初期値への復帰)

保存されている各種設定などのデータを消去し、工場出荷時の設定に戻します。

- 1 テストメニュー画面で「DATA CLEAR & SAVE」を選択すると、選択画面が表示されます。

DATA CLEAR & SAVE	
SYSTEM CONFIGURATION	DEFAULT
GAME CONFIGURATION	DEFAULT
GAME DATA	CLEAR
BOOKKEEP DATA	CLEAR
ALL DATA	CLEAR&SET DEFAULT
YES / NO	
YES IS CLEAR & SAVE!!	

- 2 消去したい項目名※ を選択すると、確認メッセージが表示されます。
「YES」を選択すると消去されます。

※GAME DATA CLEAR: ランキングデータが消去されます。
他は、テストメニューの各項目名に対応しています。

- 3 確認が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

6-10 JVS STATUS (JAMMA VIDEO規格(JVS)対応筐体のステータス表示)

JAMMA VIDEO規格(JVS)対応筐体のステータスを表示します。

- 1 テストメニュー画面で「JVS STATUS」を選択すると、ステータス画面が表示されます。
- 2 確認が終了したら、P1スタートスイッチを押してテストメニューに戻ります。

6-11 オススメ設定&オペレーション

■2P対戦台

本製品は、PCボード1台でJAMMA VIDEO規格(JVS)対応筐体2台をケーブル接続して、2P対戦台を組むことが可能です。

乱入プレイを可能にしてスムーズな対戦プレイが可能となることでゲームの魅力が最も発揮され、またプレイヤーがもっともゲーム内容を楽しみやすいオペレーション形態として、2P対戦台での運用をお奨めします。筐体の接続については筐体の取扱説明書にしたがってください。

【2P対戦台設定後の設定例】(20～23ページ)

●SYSTEM CONFIGURATION

・CREDIT MODE : MULTI

●GAME CONFIGURATION

・JOIN IN : ON

※MAX WINは、プレイ状況に応じて設定してください。

■1P練習台

2P対戦台のほかに、1P練習台を設置すると、初心者プレイヤーでも1P練習台で練習してから2P対戦台で腕試しをすることができますので、1P練習台を設置することをお奨めします。

「GAME CONFIGURATION」の「JOIN IN」をOFF(乱入なし)にし、練習台表示をするなどして2P対戦台との差別化をはかって、プレイヤーの嗜好にあわせた運営も可能です。

■31kHz・ワイド モニターの筐体による運営

本製品は周波数15/31kHz、また従来の4:3だけでなく16:9形式のモニター筐体に対応しています。

31kHzに対応した筐体に組み込んでいただくことで、より高解像度のグラフィック表示が可能となり画面でのアピール性がより増します。31kHzモニターに対応した筐体への導入をお奨めします。(14ページ)

また、16:9のワイドモニターを装備した筐体へ導入した場合は、より余裕のある画面構成での表示が可能となります。ワイドモニターの広い表示領域を余すことなく使用することができますので、より効果的なアピールが可能となります。(15ページ)

■サウンドの再生

なつかしのタツノコヒーローが登場する本製品は、サウンド面のアピール性も要素として欠かすことができません。

筐体の取扱説明書にしたがって、運営時のサウンドボリュームを調整してみることをぜひご検討ください。また、「SYSTEM CONFIGURATION」の「DEMO SOUND」をONにして、デモ中のサウンドを再生することもお奨めいたします。

【サウンド再生の設定例】(20～21ページ)

●SYSTEM CONFIGURATION

・DEMO SOUND : ON

・SOUND MODE : STEREO (筐体の取扱説明書を参照し、再生環境に合わせてください)